

Animación, arte y tecnología. La polinización recíproca

Animation, art and technology. The reciprocal pollination

Dr^a. Sara Álvarez Sarrat
Profesora del Departamento de Dibujo-UPV

RESUMEN:

Esta disertación analiza la relación latente entre arte y animación desde los mismos orígenes de la imagen en movimiento, impulsados por la revolución tecnológica. Evoca la huella impresa por los artistas en su desarrollo y el incremento de posibilidades que brinda hoy en día la animación como medio de creación artística. El texto distingue cuatro bloques que estructuran el discurso: animación entre pantallas y museos, perspectivas de la investigación práctica en el arte, desafíos para la docencia de la animación y retos del pasado, presente y futuro. La apertura de los nuevos planes de estudios en Bellas Artes ha facilitado la incorporación de nuevas materias enmarcadas en el ámbito de la tecnología. Este hecho amplía de forma ilimitada tanto los contenidos como los soportes y aporta a los egresados un rasgo diferenciador clave, la versatilidad. El cruce de miradas entre animación y arte, esboza un mapa de sugerente hibridación, en el que cada forma de expresión contamina la otra.

Descriptores: Bellas Artes / Animación / Tecnología / Movimiento / Hibridación.

ABSTRACT:

This dissertation examines the implied relationship between art and animation since the beginnings of the motion image, fostered by the technological revolution. It evokes the artists' imprints in their development, and the widened field of opportunities that this represents to visual artists. The text is divided in four blocks: animation between screens and museums, research perspectives in art practice, challenges for teaching animation and challenges of past, present and future animation. The new curriculum of fine arts studies has facilitated the incorporation of technological oriented subjects. This endlessly expands the possible contents and supports, and provides the students a distinguishing feature: versatility. The interaction between animation and art outlines a particular map of hybridization, in which each expressive discipline influences the other.

Keywords: Fine Arts, animation, technology, motion, hybridism.



Animación, arte y tecnología. La polinización recíproca

“En 1924, Peter Mark Roget, el entonces examinador de Fisiología en la Universidad de Londres, publicó *Persistence of vision with Regard to Moving Objects*. [...] Este fenómeno indujo a posteriores investigaciones a lo largo de los cincuenta años siguientes”¹ Este pistoletazo de salida, fruto de la investigación en el seno de la universidad, provocó una reacción en cadena desde 1825, con la aparición de una serie de artefactos para ver imágenes en movimiento. Aunque *la linterna mágica* del alemán Anthonasius Kircher data de 1640, no es hasta 1888 cuando Émile Reynaud revoluciona su *praxinoscopio* para conseguir la primera proyección con el *théâtre optique*, “un aparato para crear la ilusión del movimiento, [...] que produce auténticas escenas animadas sin límite de duración”² La fotografía jugó un papel fundamental para el desarrollo posterior del cine aventajando el invento de Reynaud, pero fue la creación del laboratorio *Black María* por Thomas Alva Edison, y la aparición del kinetoscopio y el cinematógrafo de Edison y los hermanos Lumière respectivamente, los que abrieron las puertas definitivamente al cine. La evolución constante de las tecnologías de la imagen y la comunicación hasta nuestros días contaminan la percepción y reflexión sobre la realidad circundante. El truco, la ilusión, la magia, la manipulación, el retoque, lo virtual, el automatismo, la interactividad, la conectividad, se convierten en metáforas de la herencia y el progreso de la revolución tecnológica.

La aparición de la imagen en movimiento seduce a los artistas plásticos desde el inicio, ha sido un vehículo para las ideas, un medio que ha favorecido la evolución del arte y una herramienta cuestionada al mismo tiempo por los propios artistas. El futurista Arnaldo Ginna afirmaba “desde 1907 he comprendido las posibilidades cinepictóricas del cine [...]. Entre 1908-1909, la cámara para capturar imagen por imagen no existía. Pensé en pintar directamente sobre la película”³ La animación aportaba la posibilidad de desarrollar el factor tiempo en las artes plásticas, ya que como afirmaba Leopold Survage “todo lo que es accesible para nosotros tiene su duración en el tiempo, que encuentra su

¹ BENDAZZI, Giannalberto, *Cartoons: 110 años de cine de animación*, Madrid: Ocho y medio-libros de cine, 2003, p. 5.

² Texto del propio Émile Reynaud acompañando la solicitud de patente del *théâtre optique*. BENDAZZI, Giannalberto, *Cartoons: 110 años de cine de animación*, Madrid: Ocho y medio, 2003, p. 7.

³ “Dès 1907 j’avais compris les possibilités cinépietoriques du cinéma [...]. En 1908-1909, la caméra pour prises des vues image par image n’existait pas. Je pensais à peindre directement sur la pellicule”, tr. A., Arnaldo Ginna, en BENDAZZI, Giannalberto, *Le Film d’Animation. Vol. I*, Grenoble, La Pensée Sauvage – JICA, 1978, p. 34.

manifestación más consistente en el ritmo, la acción y el movimiento”.⁴ El descubrimiento del *defecto* de la retina humana, la persistencia de la visión, se convirtió en un hallazgo clave para los artistas plásticos, quienes presentían la aparición de una nueva dimensión para sus obras coincidente en pintura con un momento de revolución en los conceptos plásticos, el origen del arte contemporáneo.

“*Animación artística* es el nuevo nombre de un arte que empezó pronto en esta centuria, cuando futuristas, dadaístas y otros artistas modernos estaban viendo la imagen móvil como el medio que podía añadir movimiento a sus pinturas y diseños gráficos”.⁵ Bajo esta denominación desprendida de las Bellas Artes⁶ se desarrolló parte del movimiento de vanguardia de los años 20 y 30, con Ruttman, Richter y Eggeling, quienes experimentaban en el campo del cine proyectando su obra plástica sobre un soporte móvil. En Alemania se desarrollaba dentro del rigor formal y geométrico de la Bauhaus y la pintura absoluta introducida por Max Ackermann. Para los Estados Unidos de América la pintura abstracta geométrica fue la influencia más notoria en los realizadores independientes de animación y todos aquellos inmersos en el cine experimental. El intercambio entre formas de expresión era incuestionable. El paso de un formato a otro, de un lenguaje a otro, parecía no presentar grandes dificultades, si no que establecía una constante fuente de renovación de conceptos y estéticas. El trabajo desarrollado por estos artistas y muchos otros que vinieron después, se enmarcaba en el arte de vanguardia, dentro del cine y con carácter de experimento, pero este concepto fue variando posteriormente, hasta que la obra de estos autores inserta en la animación, se vio trasladada a un segundo plano: “fuera del mundo del arte, así como del mundo del cine.”⁷ El trabajo de los independientes florece en algunas épocas y aparece disperso y puntual en otras, con aportaciones que abren caminos aunque no siempre encuentran continuidad. Con el transcurso del tiempo podemos hablar de un estallido de individualidades, que dificulta la agrupación de los realizadores en movimientos, disciplinas o ramas del arte y en particular obstaculiza la definición de una identidad común para los artistas que trabajan con animación.

Animación entre pantallas y museos

Las instituciones responsables de la gestión cultural incluyen hoy en su programación la animación como un medio de creación artística que se adecua con especial naturalidad en la era de la hibridación del arte. El *medio impuro*⁸ cobra peso ante la especialización más estricta, como campo de experimentación y de generación de proyectos complejos. “No es raro, por tanto, que en un momento como el actual, en el que las pantallas (el cine de exposición) acaparan las salas de los museos y centros de

⁴ “Everything that is accessible to us has its duration in time, which finds its strongest manifestation in rhythm, action and movement”, tr. A., SURVAGE, Leopold, en STARR, Cecile y RUSSETT, Robert, *Experimental Animation. Origins of a New Art*, Nueva York, ed. Litton Educational Publishing, 1976, p. 36.

⁵ “Fine Art is the new name of an art that began early in this century, when Futurist, Dadaist and other modern artists were eyeing the motion picture as the medium that could add movement to their paintings and graphic designs”, tr. A., STARR, Cecile, “Fine Art Animation”, *Experimental Animation*, 1987: <http://mypage.direct.ca/w/writer/FAA.html#Starr>, consultado: septiembre 2001.

⁶ En inglés: *Fine Art Animation*.

⁷ “Outsiders in the world of art, as well as in the world of film”, tr. A., ARTHUR, Stephen X., *AWN*, s.f.: http://showcase.awn.com/index.php3?type=Artistpage&artist_no=93, consultado: abril 2001.

⁸ VV.AA., “El medio impuro. La animación como herramienta de creación en otras disciplinas artísticas”, en *Diálogos Animados*, Caixaforum, Barcelona, 4 de julio de 2006.

arte actuales, el medio que nos ocupa tenga también (por su proximidad al campo cinematográfico y por ese carácter híbrido que antes se señaló) un lugar que aún no ha sido bien explorado.”⁹

Frente al crecimiento de la animación comercial, con un mercado floreciente, continúa vigente el trabajo de estos autores independientes, artistas cuyo proceso creativo se desarrolla al margen de dictados impuestos. Pero es escasa la presencia de espacios de difusión específicos para la animación artística, si tenemos en cuenta el elevado número de festivales, publicaciones o sitios Web que tratan la animación en su concepción más extendida. Este hecho complica más si cabe la visibilidad de un arte que pese a todo ha ido recibiendo progresivamente un merecido espacio en los grandes museos. El soporte de galerías y museos, ha sido clave para su desarrollo hasta la actualidad. El trabajo de los grandes maestros de la animación, Norman McLaren, Alexandre Alexeieff y Claire Parker, Oskar Fischinger, obtuvo continuidad por la acción de cuatro factores principales: el creciente trabajo de los estudiantes desde universidades y escuelas, la asociación de los jóvenes creadores, la financiación de instituciones oficiales y la exhibición en museos.

Los animadores independientes se han situado a lo largo de la historia en uno u otro campo del arte en función de las posibilidades de proyección que éstos les ofrecían. Los referentes artísticos vinculados a las tecnologías responden a perfiles muy dispersos, en función del concepto generador y como consecuencia del tipo de producción elaborada. Si tenemos en cuenta que el identificador genérico *animación* acoge obras muy lejanas en esencia y se dirige además a públicos manifiestamente diferentes, podemos determinar que el uso establece la producción.

Los creadores que trabajan en este campo siguen o tienen como referente al menos dos ámbitos profesionales: el de las artes plásticas y el del audiovisual (cine, televisión...), y en ambos resultan incómodos y vienen a ser los parientes pobres. Otros quisieran no ser considerados como integrantes de ninguno de los dos ámbitos, porque valoran el no-lugar y la *máxima interdisciplinaria*.¹⁰

Varias iniciativas diacrónicas acaecidas desde 2003 ponen de relieve en España la apertura de los espacios de exhibición de reconocido prestigio a la animación, *Sesiones animadas* (2005), *Històries animades* (2006) o *Geopolíticas de la animación* (2007)¹¹. *Ere erera baleibu icik subua aruaren. 1968-70*, de José Antonio Sistiaga “el pintor de celuloide” como lo describe Begoña Vicario en *Cabiers du cinema España*¹², inunda el espacio de *Tabakalera* (2007). Las diferentes ediciones del festival *Animac*¹³, abren una alternativa a los festivales competitivos y a la proyección de artistas que no encuentran cabida en eventos análogos. En un contexto más próximo la *Sala Parpalló*¹⁴ y el *IVAC-La Filmoteca* han defendido de manera continuada la calidad artística de la animación desde el ámbito del cine y del arte.

En el panorama internacional la *Asociación Internacional de Críticos de Arte* reconoció la *exposición Kara Walker: My Complement, My Enemy, My Oppressor, My Love*, como la mejor monográfica de 2007. El trabajo de la realizadora norteamericana, cercano al teatro de sombras, inició en ese año su itinerancia

⁹ ALVAREZ REYES, Juan Antonio, “Entre la práctica artística y la experiencia fílmica: la animación como suspensión de niveles de realidad”, *Sesiones animadas*, Madrid, MNCARS-CAAM, 2005, http://w3art.es/weblog_archivos/PDF%20sesiones%20animadas.pdf, consultado: septiembre 2009.

¹⁰ AMELLER, Carles, *Prácticas culturales y artísticas con/para los media electrónicos: transiciones; transferencias incompletas*, Barcelona: Mostra d'Arts Electròniques de Catalunya - Generalitat de Catalunya, 1988. (Texto revisado y adaptado de la versión publicada en el catálogo de la Mostra), <http://peninsulares.conexion.org/textos/praccult.html>, consultado: 21 de agosto de 2000.

¹¹ *Sesiones animadas*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2005. *Historias animadas*, *Obra Social Fundación la Caixa*, Caixa-forum, Barcelona, 2006. *Geopolíticas de la animación*, CAAC Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, Sevilla, 2007.

¹² VICARIO, Begoña, “El universo de las salpicaduras”, “Itinerarios”, *Cabiers du Cinema España*, n°2, junio 2007, p. 92.

¹³ *Animac Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya* (Lérida), primera edición en 2001.

¹⁴ La *Sala Nuevos Medios* de la *Parpalló* ha reunido recientemente a figuras internacionales de la animación: Raoul Servais, Han Hoogerbrugge, Keytoon, aunando nuevas tendencias y técnicas tradicionales.

por destacados museos dentro y fuera de Estados Unidos. En este contexto resulta imposible dejar de mencionar el trabajo de William Kentridge, un veterano en el mundo del arte y de la *pintura-animada*, que en sus últimos proyectos retorna al nacimiento de la imagen en movimiento, reinventando artilugios precinematográficos para explorar la óptica y la construcción de la visión a través de imágenes anamórficas, una *doble visión* de la imagen, a través del dibujo y su reconstrucción.

Perspectivas de la investigación práctica en el arte

La investigación artística académica se desarrolla en parte mediante tesis doctorales que a pesar de emanar de facultades de bellas artes han sido tradicionalmente entendidas como proyectos teóricos, una aparente renuncia a la praxis como línea de acción investigadora desde el propio motor y potenciador de la práctica. La historia del arte y de la animación nos deja multitud de testimonios que contradicen esta *verdad única*, por lo que entre los nuevos retos que divisan los estudios de bellas artes apremia la reflexión en torno al tema, que en esta centuria se torna inaplazable. Centros como la *National Film Board of Canada*, que fundó su departamento de animación en 1943, se han acreditado por su búsqueda continua de innovación y experimentación con reminiscencias de laboratorio, de centro de investigación para la innovación y la generación de conocimiento, introduciendo programas similares a las subvenciones de *estancias de investigación para artistas*. En el ámbito audiovisual dentro de nuestras fronteras *Arteleku* ostenta una iniciativa que promociona este espíritu investigador y que ha abierto caminos de gran significancia a la animación. El *NLAF-Nederlands Instituut voor Animatie Film* en Holanda o *La Poudriere* en Francia son el resultado de apuestas por este concepto exclusivo y poco frecuente en el caso de la animación, que además de los medios tecnológicos requiere el soporte de personal técnico y en muchas ocasiones de la colaboración de artistas de disciplinas afines.

El paradigma de la labor investigadora en el campo de la animación está representado por Norman McLaren, cuyo trabajo ha sido pionero por su reflexión sobre el propio lenguaje de la imagen animada, dejando un legado fundamental para el trabajo de otros muchos artistas, realizadores o investigadores posteriores. Desde sus primeras películas abstractas y experimentales su aproximación al proceso de producción ha sido siempre semejante a la del artista en su estudio, defendiendo la producción de bajo presupuesto, para advertirnos así de que la excesiva confianza en la herramienta amenaza la creatividad. Su film *Begone Dull Care* (1949) recibió una gran acogida entre el público, ante la que el propio Pablo Picasso afirmó: “al fin algo nuevo!”.¹⁵ Norman McLaren ha contribuido valiosamente a la investigación práctica y teórica del arte con el soporte de las instituciones canadienses, cuya política de la gestión de lo audiovisual constituye un ejemplo garantizador de la libre creación.

La colaboración y subvención de las instituciones y empresas se convierte en un factor esencial para garantizar el progreso de la investigación. En animación este soporte llega en ocasiones de la mano de productoras y cadenas de televisión que respaldan obras de marcado perfil artístico, un aval de calidad para las propias entidades, que encuentra un claro ejemplo en *Channel 4* en Inglaterra. La huella del arte es el común denominador de los directores que han realizado encargos publicitarios mediante la productora de animación *AcmeFilmworks*, que apuesta por las jóvenes promesas de la animación y hace gala de la colaboración con los artistas de mayor reconocimiento internacional. La conexión arte-publicidad no es algo nuevo, la asociación del producto o servicio anunciado con el arte le otorga un aura muy anhelada, el sello de la exclusividad. Prueba de ello es el trabajo del realizador australiano

¹⁵ “En fin quelque chose de nouveau!”, tr. A., BENDAZZI, Giannalberto, *Le Film d'Animation. Vol. I*, Grenoble, La Pensée Sauvage – JICA, 1978, p. 177.

Len Lye, cuyos trabajos publicitarios al servicio de la *General Post Office* (Inglaterra) y en particular *A Colour Box* (1935), una pintura sobre celuloide, no mermaron en absoluto el poder experimental del autor, hasta tal punto que se llegó a equiparar la marca comercial que incluía en sus películas a los textos que los pintores cubistas integraban en sus cuadros y collages.

Desafíos para la docencia de la animación

“En los años 60, más que en cualquier otra época, los jóvenes animadores, que solían salir de las escuelas de Bellas Artes, no olvidaban su formación, sino que llevaban a la pantalla las influencias de los movimientos plásticos, sus investigaciones y sus estilos pictóricos y gráficos.”¹⁶ A pesar de la extensa y variada relación de centros cuyas ofertas formativas abordan los estudios de animación hoy en día, son escasas las referencias orientadas a la animación artística y experimental. *CalArts*, *Royal College of London*, *La Poudrière*, *UCLA*, tienen en común un denotado interés por la máxima calidad y la exclusividad, la excelencia del profesorado, un reducidísimo margen de admisión de alumnos, instalaciones y equipamientos de última generación, así como asistencia técnica altamente cualificada. Invitando además de manera continuada a las figuras más representativas de la animación contemporánea para sus *master class*. En este contexto Bolonia lanza a las universidades del *Espacio Europeo de Educación Superior* el reto de la competitividad a partir de la redefinición, necesaria y profundamente compleja, que exige prestar atención a múltiples parámetros.

CalArts - California Institute of the Arts es la primera institución de educación superior los EE.UU. en ofrecer títulos de grado y posgrado, tanto en artes visuales como escénicas. Desde su creación abogó por el diseño de un programa radical de educación que favoreciera el trabajo artístico independiente frente a los currículos rígidos, las relaciones académicas entre diversas comunidades de artistas sobre las jerarquías de profesor-estudiante y la continua interacción y *polimización cruzada* entre las diferentes ramas de las artes sobre la compartimentación disciplinar. Es el caso también de la *UCLA - University of California, Los Angeles* que aboga por las nuevas tecnologías sin renuncia alguna a la más tradicional manufactura. Ambos centros cuentan con un reducido número de admisión, doce por clase en ambos casos, prácticamente equiparable al taller propio para el estudiante, que puede incluso personalizar su programa formativo. En Europa *La Poudrière* (Francia) y el *Royal College of Art* (Inglaterra) son los máximos referentes. El estudio *Folimage* crea en 1999 *La Poudrière Animated Film School*, afrontando el hecho de que Francia, principal productor europeo de cine de animación, no proporcionaba dicha formación. Su análogo en Inglaterra, exhibe las producciones de los miembros del departamento de animación de forma habitual en el sitio Web de la *BBC Film Network*. Su programa docente está orientado a estudiar, pensar, producir, exhibir y reflejar a través de la investigación teórica y práctica, examinando la complejidad del medio animado.

El rasgo más significativo de estos centros es su marcado espíritu artístico. La inmersión de la animación en facultades de Bellas Artes y no en las de cine provoca que entre los alumnos se prodigue una actitud experimental frente al proceso de creación de un film. Pese a las evidentes divergencias que emanan del contexto de la universidad pública española y los centros referenciados, en la *Facultad de Bellas Artes de Valencia* late un mismo espíritu. Los nuevos planes de estudio apuntan una mayor flexibilidad y una mayor interconexión de contenidos. Un anterior *nuevo* plan de estudios favoreció la introducción de la animación en la facultad en 1995. El contexto en el que se planteaba garantizaba la formación integral del alumno a través de distintas materias artísticas, favoreciendo la reflexión y autocrítica del alumno ante la propia práctica artística a través de la animación. El programa de

¹⁶ BENDAZZI, Giannalberto, *Cartoons: 110 años de cine de animación*, Madrid: Ocho y medio-libros de cine, 2003, p. 447.



doctorado *El personaje en la Animación*, posteriormente titulado *Componentes expresivos, formales y espacio temporales de la animación y nuevas aproximaciones al diseño*, se reorientó con la implantación de los master a la especialización en animación dentro de la rama *Arte y Tecnología* del *Master de Producción Artística*. La demanda de la formación sobre la materia por parte de los alumnos, sumada a una demanda del mercado profesional impulsó la ampliación de asignaturas en la licenciatura, cuyos contenidos engloban los fundamentos, las técnicas, la preproducción y la producción de proyectos de animación.¹⁷ Los retos definidos por *Bolonia* y defendidos desde *Universidad Politécnica de Valencia* de vincular el conocimiento a la sociedad e impulsar la aprehensión de las competencias profesionales, permitió la puesta en marcha del *Título propio de especialista profesional en Animación: Arte e industria*¹⁸, que cuenta ya con su cuarta edición. La formación específica, las *master class* de la mano de artistas y profesionales de prestigio nacional e internacional que escriben hoy la historia de la animación¹⁹, consolidan un programa formativo que acerca academia y empresa, enseñanza y profesión. Un reencuentro obligado, un revulsivo necesario para la creación artística, para la innovación y el propio desarrollo del arte y de la sociedad.

Iniciativas paralelas de gran importancia surgen bajo el soporte de las instituciones para favorecer la continuidad y evolución del trabajo de los jóvenes creadores, subvenciones, cátedras de empresa, festivales, concursos, premios, becas para la continuación de la formación en el extranjero o la producción artística. El acercamiento entre la academia y el tejido empresarial de la Comunidad Valenciana a través las prácticas en empresa, ha supuesto uno de los mejores medios de difusión del potencial de los egresados de la *Facultad de Bellas Artes de Valencia*, que se incorporan al mundo profesional con un rasgo diferenciador de gran valía, la versatilidad, junto a un espíritu creativo y crítico que completa su perfil por su capacidad de aportar e innovar.

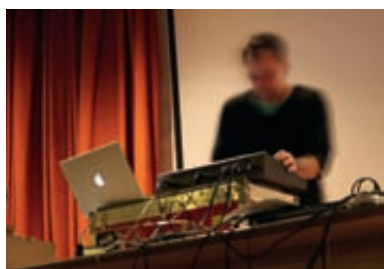
Retos del pasado, presente y futuro

La tecnología mimetiza los procesos creativos de las distintas ramas del arte, adaptándolos a su propia esencia, en este nuevo marco de creación la animación se convierte en el *medio contaminado* por

¹⁷ *Fundamentos de la Animación* (grupo en castellano e inglés), *Dibujo: historia, técnicas y procedimientos de Animación*, *Animación*, *Proyectos II de Animación*, *La animación de la idea a la pantalla*, *La animación para la difusión científica, promoción y publicidad*, *El movimiento en la animación artística y experimental*.

¹⁸ *Título propio de especialista profesional en animación: Arte e Industria*: <http://www.upv.es/ai.animacion>

¹⁹ Joanna Quinn, Michael Dudok de Wit, Raimund Krumme, Gil Alkabetz, Pablo Llorens, Florence Henrard, Juan Pablo Etcheverry, Ferenc Cakó, entre otros.



excelencia. Una extensa lista de artistas contemporáneos producen *entre dos mares*: Hussein Chalayan (moda, robótica y animación), Kathy Rose (performance y animación), Paul y Menno de Nooijer (fotografía, performance y animación), Kristen Winter (fotografía y animación), Gianluigi Toccafondo (pintura y animación), Han Hoogerbrugge (animación flash e interactividad), Blu (graffiti y animación).

El soporte digital se ha convertido en un recurso relativamente económico, no obstante, otros motivos han atraído a múltiples artistas a aprovechar las posibilidades de los nuevos formatos. El artista Han Hoogerbrugge inició su trayectoria en la pintura e instalaciones, pero Internet y en particular las posibilidades de la animación y la interactividad de *Macromedia Flash* le sedujeron por completo, ante la posibilidad de establecer una relación *uno a uno* entre el espectador y su obra a través del ordenador. El aumento de la demanda de la televisión e Internet hacia las producciones animadas permite extender puentes entre el arte y la sociedad, constituye una vía para aportar nuevas soluciones y contribuir a la regeneración del espíritu crítico del espectador.

La democratización de las herramientas, ordenadores personales, Internet y software, eliminan filtros en la selección de la cultura. Un mapa cargado de oportunidades y amenazas en la era de las redes sociales, que preserva el espíritu *underground* del cómic de los 60. En la actualidad se multiplican los canales de producción y distribución alternativos a los *oficiales*, que en el caso de la animación son generalmente comerciales, la cara más cruda de la industria. Ante la mirada del espectador y la del propio artista surge la posibilidad de acceder a una mayor permeabilidad en la exhibición, de observar el desarrollo de los procesos creativos y la generación de las ideas a través de los *portfolios*, *sketchbooks*, *blogs* o *websites* de los artistas. Estas pequeñas galerías del espacio virtual, ventanas abiertas al imaginario de cada artista, nos facilitan la ojeada *voyeur* de sus diarios y la lectura de reflexiones teóricas propias o de críticos especializados, son lugares de exhibición que amplían de forma ilimitada los contenidos y soportes. Son además espacios idóneos para acoger aquellas piezas en las que, además de la imagen, el tiempo y el sonido son imprescindibles para comprender su significado. El reto marcado por las nuevas tecnologías, no es tanto un reto de forma o apariencia, afecta al fondo, a los conceptos y yace en las propuestas de artistas cuya *voz* es *audiovisual*.